

нового матеріалу, використовуючи для цього відповідно розроблене програмне забезпечення [7]. Водночас вчитель може працювати безпосередньо біля сенсорної дошки, а не біля свого викладацького комп'ютера, реалізуючи одночасно контролюючу функцію під час роботи з аудиторією. У Microsoft PowerPoint передбачена можливість використання гіперпосилань, що дозволяє розробити гнучку розгалужену презентацію, яка певним чином «реагує» на втручання користувача (наприклад, надання правильної або неправильної відповіді на те чи інше запитання).

Висновки. Використання інноваційних засобів навчання суттєво підвищує ефективність викладання біології. Воно дозволяє вчителю переставити акценти в методиці викладання предмета. Зокрема, підвищити інтерес учня до свого предмету, посилити мотивацію його вивчення, дозволяє залучити до активної форми роботи на уроці як сильних учнів, так і тих, кому опанування предметом дається важче.

Список використаних джерел:

1. Англо-український тлумачний словник з обчислюваної техніки, Інтернету і програмування. – К.: Видавничий дім "Софт Прес", 2005. – 756 с.
2. Бирка М. Ф. Інноваційні засоби навчання / М. Ф. Бирка [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://ippobuk.cv.ua/images/mbyrka_article_024.pdf.
3. Гриценчук О. О. Електронний підручник і його роль у процесі інформатизації освіти // Інформаційні технології і засоби навчання: Зб. наук. праць / За ред. В. Ю. Бикова, Ю. О. Жука / Інститут засобів навчання АПН України. – К.: Атіка, 2005. – С. 255-261.
4. Дементієвська Н. П. Як можна комп'ютерні технології використати для розвитку учнів та вчителів / Н. П. Дементієвська, Н. В. Морзе // Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання / За ред. С. Д. Максименка, М. Л. Смульсон. – К.: Міленіум, 2005. -Т. 8, вип. 1. – 238 с. – С. 152– 158.
5. Зайченко І. В. Педагогіка. Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних навчальних закладів, 2-е вид. / І. В. Зайченко. – К.: Освіта України, 2008. – 528 с.
6. Загальна методика навчання біології : навч. посіб. / [І. В. Мороз, А. В. Степанюк, О. Д. Гончар та ін.]; за ред. І. В. Мороза. – К.: Либідь, 2006. – 592 с.
7. Круглик В. С. Концепція сучасного педагогічного програмного засобу / В. С. Круглик. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/ejournals/ITZN/em3/content/07kvsspm.htm>.
8. Обрізан К. М. Програмні засоби навчального призначення // Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / За ред. В. М. Мадзігона, Ю. О. Дорошенка. – К.: Педагогічна думка, 2003. – С. 156-165.

УДК 37.091.33-027.22:57

О. О. Ігнатенко,

бакалавр спеціальності «Біологія»,*

43 група природничого факультету.

*Науковий керівник: канд. біол. наук, доцент Р. П. Власенко
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)*

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИВЧЕННЯ БІОЛОГІЇ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

До шляхів активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів належить використання ігор у навчально-виховному процесі. Головною метою яких є поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Гра завжди має чіткі рішення. Це одне із чудових явищ життя, діяльність якого начебто марна і разом з тим необхідна. Проведення ігор – це багаті навчальні можливості, а для учнів гра, перш за все – захоплююче заняття.

У світовій педагогіці гра розглядається як будь-яке змагання, або змагання між гравцями, дії яких обмежені певними умовами та правилами і спрямовані на досягнення

певної мети (виграш, перемога, приз, тощо) [1].

Актуальність дослідження. Теорії гри, визначенню її функцій, специфічного змісту порівняно з іншими видами діяльності присвячені праці багатьох педагогів (Г. Ващенко, М. Касьяненко, Я. Коменського, С. Лісової, А. Макаренка, П. Підкасистого, С. Русової, В. Сухомлинського, М. Тименко та ін.), психологів (Б. Ананьєва, Л. Виготського, О. Киричука, А. Піаже, В. Роменця, С. Рубінштейна, Т. Титаренка та ін.). Пізнавальна діяльність і пов'язана з нею активність розглядаються у працях Б. Ананьєва, Л. Виготського, П. Гальперіна, А. Леонтьєва, Г. Щукіної та інших [5].

Мета статті полягає у визначенні місця і ролі ігрових технологій в системі навчальних занять на уроках біології, та особливостей організації і проведення з учнями цих технологій в межах основної школи.

Виклад основного матеріалу. Гра як метод навчання має давню історію. Проблема гри виникла як проблема вільного часу та дозвілля людей у силу багатьох тенденцій релігійного, соціально-економічного та культурного розвитку суспільства. Ігри були осередком громадського життя у древньому світі. Стародавні греки вважали, що боги захищають гравців. У Древньому Китаї святкові ігри відкривав імператор і сам брав у них участь [2]. Пізніше проблему ігрової діяльності розробили П. Блонський, С. Рубінштейн, К. Ушинський та інші. Різні мислителі та дослідники нагромаджували одну теорію гри на іншу – К. Гросс, Ф. Шіллер, З. Фрейд та інші [5]. Кожна з них відбиває один з проявів багатогранного явища гри, але жодна не охоплює її справжньої сутності.

Отже, гра – це особливо організоване заняття, яке потребує емоційних і розумових сил; школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин [4]. Але, навчаючись у ході гри, людина не підозрює, що вона чомусь вчиться. У грі немає джерела знань, що пізнається легко. Процес навчання розвивається мовою дій, воно ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана. Проте для досягнення високої ефективності технології слід дотримуватись таких умов:

- урахування вікових особливостей учнів;
- створення позитивної мотивації учнів щодо даного виду діяльності;
- зосередження уваги на розв'язанні навчальних завдань гри;
- забезпечення участі конкретного учня в грі та його самореалізації [2].

Варто враховувати, що гра як засіб спілкування, навчання та накопичення досвіду є складним соціокультурним феноменом. У сучасній школі ігрова діяльність використовується як метод навчання, окрема форма навчання, технологія позакласної роботи.

У науковій літературі є чимало класифікацій ігор, зокрема:

- ігрова дискусія;
- ігрова ситуація;
- рольова гра;
- ділова навчальна гра [4].

Так, **ігрова дискусія** передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками та ідеями між кількома учасниками. **Ігрова ситуація** активізує пізнавальний інтерес в учнів, спрямовує їх розумову діяльність, сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу та втому. **Рольова гра** дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в «ролях». У процесі рольової гри розкривається інтелект учня, він долає психологічний бар'єр спілкування. **Ділова навчальна гра** поєднує в собі ознаки навчальної і майбутньої професійної діяльності, дає змогу збагнути і подолати суперечності між абстрактними і реальними предметами [4].

Окрім того, розрізняють ігри із правилами та творчі [3]. До **ігор із правилами** належать: настільні ігри, ігри-змагання, рухливі ігри на місцевості. **Настільні ігри** мають чіткі правила і ставлять перед учнями конкретні завдання, наприклад: складіть кросворд

на тему «Пагін», розв'яжіть кросворд «Тваринний світ Полісся». Ці ігри використовуються для організації індивідуальної, групової та фронтальної роботи. До них належать ребуси, лото, доміно, тощо. Вони використовуються як метод навчання на уроках різних типів. *Іграм-змаганням* належить особливе місце в навчальному процесі з біології. Це – різноманітні турніри, КВК, вікторини. Наприклад, ділова гра «Ліс – наше багатство», вікторина «Подорож по морському дну» ті ін. Такі ігри використовуються для узагальнення і систематизації, контролю й корекції знань учнів.

До **творчих** належать рольові ігри, які стимулюють розвиток реконструктивного й творчого мислення. Рольові ігри можуть застосовуватися під час вивчення реальних екологічних, санітарно-гігієнічних та інших проблем. На основі них будуються такі нетрадиційні форми навчання, як урок-суд, прес-конференція, мандрівка, експедиція. **Ситуаційно-рольові та імітаційні** ігри можуть успішно застосовуватись у процесі уроків з екологічним змістом, наприклад: «Бережіть планету» [1].

Отже, використання ігрових технологій у навчальному процесі сприяє: освоєнню правил поведінки, формуванню навичок колективної діяльності, накопиченню культурних традицій. Щоб гра була проведена результативно, потрібно чітко поставити мету гри і відповідні їй педагогічні результати. Тому кожна ігрова технологія складається з певних компонентів, а саме: *мотиваційний* (настанова на гру); *орієнтаційно-цільовий* (завдання гри); *змістовно-операційний* (правила гри, ігрові дії); *ціннісно-вольовий* (ігровий стан); *оцінковий* (результати гри) [3]. Окрім того, можна виокремити функції гри: соціологічне призначення, функція міжнаціональної комунікації, самореалізація людини у грі, діагностична, ігротерапевтична, корекції у грі, розважальна.

Будь-яка гра організовується з врахування основних **принципів**:

- відсутність примусу при залученні дітей в гру,
- підтримка реальних почуттів дітей,
- взаємозв'язок ігрової і неігрової діяльності,
- перехід від найпростіших ігор до складних ігрових форм,

Проводячи урок із використанням ігрових технологій, учитель повинен дотримуватися правил, а саме: підготовки, оформлення гри, обов'язкової констатації результату гри, компетентного журі.

На нашу думку, один із відповідальних моментів у дитячих іграх – розподіл ролей. Вони можуть бути активними і пасивними, головними і другорядними. З цією метою учитель використовує низку прийомів: призначення на роль дорослого, вибір на роль за підсумками ігрових конкурентів, прийняття ролі дитиною за її бажанням, черговість виконання ролей [5].

Висновки. Ігри на уроках біології займають важливе місце в процесі вивчення предмету. У поєднанні з іншими формами навчання це дає змогу учителю успішно розв'язувати завдання навчання, виховання та розвитку учнів. Вони використовуються для кращої активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів та засвоєння навчального матеріалу.

Список використаних джерел:

1. Вітвицька С. С. Практикум з педагогіки вищої школи. Навчальний посібник / С. С. Вітвицька. – К., 2005. – 396 с.
2. Мороз І. В. Загальна методика навчання біології: навчальний посібник / І. В. Мороз. – Київ: Либідь, 2006. – 257 с.
3. Кукшин В. Ігрові ситуації на уроках / В. Кукшин. – Київ: Перше вересня, 2017. – 37 с.
4. Кукшин В. Гра і її місце у вивченні біології: журнал / В. Кукшин – К.: Перше вересня, 2017. – 35 с.
5. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах / П. М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004. – 205 с.